

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEARTM
S O L I D

En 24 horas pueden pasar muchas cosas, y si no que se lo digan a Solid a Snake, que en sólo un día tendrá que infiltrarse en una base enemiga para acabar con una amenaza nuclear, descubrirá que es un clon de su mayor enemigo, y que debe enfrentarse a un gemelo demente. Menos mal que tenía nuestra guía, que si no...

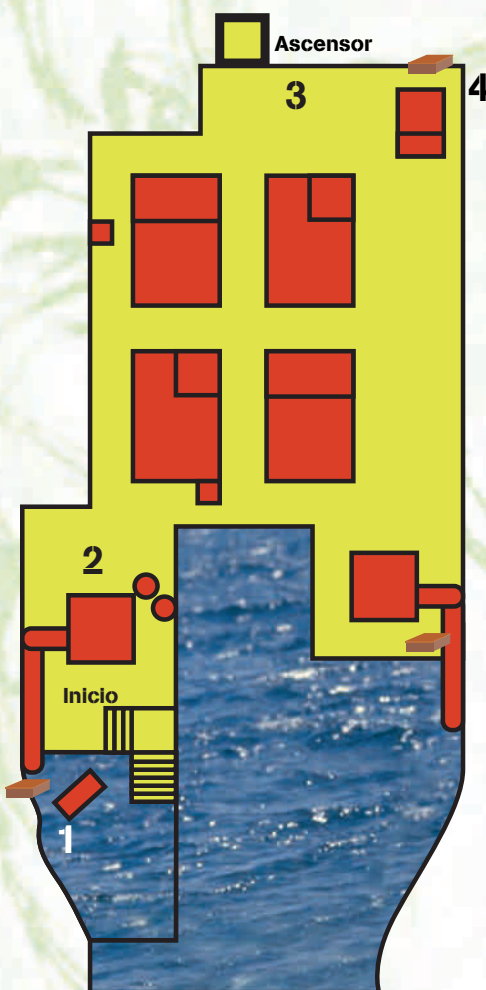




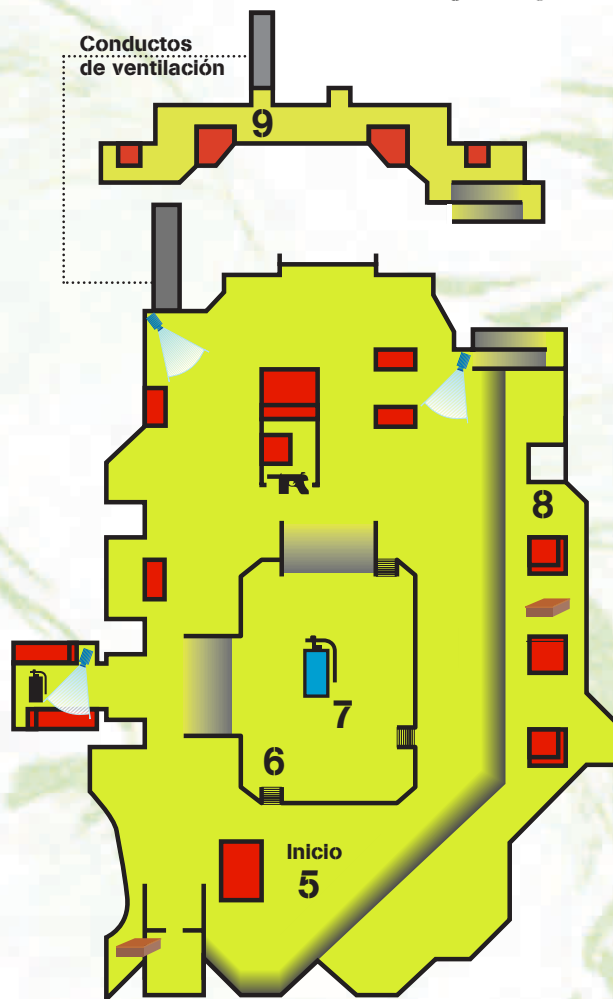
1. Comienza la misión

Retrocede por las escaleras hasta entrar en el agua y coge la **ración (1)** oculta. Tras eso, regresa a tu posición original, agáchate y entra por debajo de las cajas (2) al interior del complejo. Desde allí, dirígete hacia el ascensor esquivando las patrullas enemigas, y procurando no pisar los charcos de agua, acciona el interruptor para llamarlo (3), y espera detrás de la vagoneta a que baje (4). Cuando esto pase, deslízate sin ser visto entre los guardias y sube al piso de arriba. Una vez allí (5), espera a que termine la escena y estudia la zona con los prismáticos. Tras eso, acércate a la pista de aterrizaje (6), memoriza el tiempo que tardan los focos en volver a recorrer la pista, y lánzate a por las **granadas destelleantes** que hay en el centro (7) en el intervalo entre barridos. Luego, ve a por la **pistola Socom** en el camión y, con ambos en tu poder, sube a la colina de la derecha. Avanza, sin ser detectado, hasta el último edificio antes de la cámara de vigilancia (8). Desde allí, espera a que el guardia del puente se aleje, usa una granada para neutralizar la cámara y corre por las escaleras hasta el conducto de ventilación (9) para entrar en la base.

■ ZONA DE ENTRADA



■ HELIPUERTO



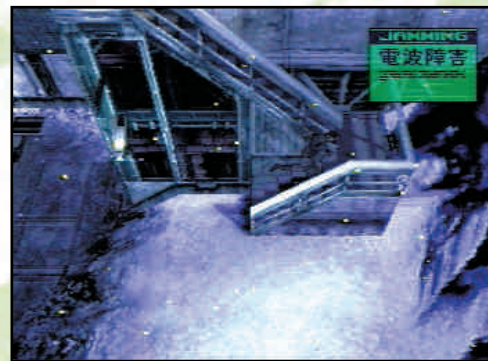
El Hangar de los Tanques.

Nada más salir del conducto de ventilación (10), vete a la derecha y recoge las **granadas destelleantes** que verás allí, quitándote de paso del ángulo de visión de la cámara de

vigilancia del pasillo. Lanza una granada destelleante y corre por el pasillo hacia el sur, entrando con cuidado a la segunda habitación a la izquierda (11). Una vez dentro, tira otra granada para inutilizar la cámara de vigilancia y

hacerte con un **visor de infrarrojos**. Sal de la habitación antes de que los efectos de la granada desaparezcan, y sigue por el pasillo, deteniéndote un poco antes de llegar a las escaleras (12). Pégate a la pared y aprovecha

los puntos ciegos de la cámara de vigilancia para avanzar sin ser descubierto. Ya en el hangar, utiliza el tanque para ocultarte (13), y entra en el ascensor (14) cuando ningún guardia esté mirando en su dirección. »



ÍTEMES



Raciones

Sirven para restaurar la energía de la barra de vida. Si la tienes equipada, este objeto se usará automáticamente cuando estés mal de vida.

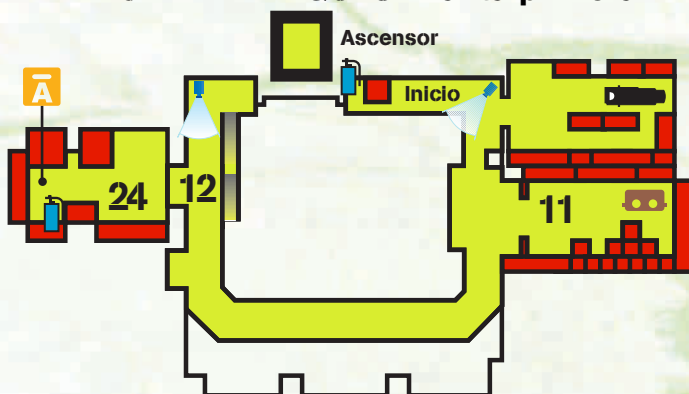


Caja de cartón

Si te metes dentro de ella en un camión, un soldado te llevará al Helipuerto. También sirve (a veces) para ocultarte y evitar ser descubierto.

NOTA Los iconos de armas que aparecen en los mapas se usan indistintamente para representar las armas propiamente dichas y su munición.

HANGAR DE TANQUES. Planta primera

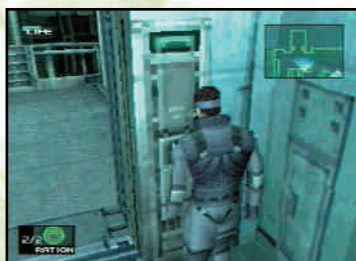


» ¡Pan comido! Avanza hasta llegar al final del pasillo y, una vez allí, gira a la izquierda y sube por la escalerilla que verás (15). Una vez en los conductos de ventilación, avanza hasta la segunda celda, que es donde se encuentra el DARPA Chief. Tras la escena, prepárate para una cruenta batalla contra unos cuantos soldados Genoma, y cuando

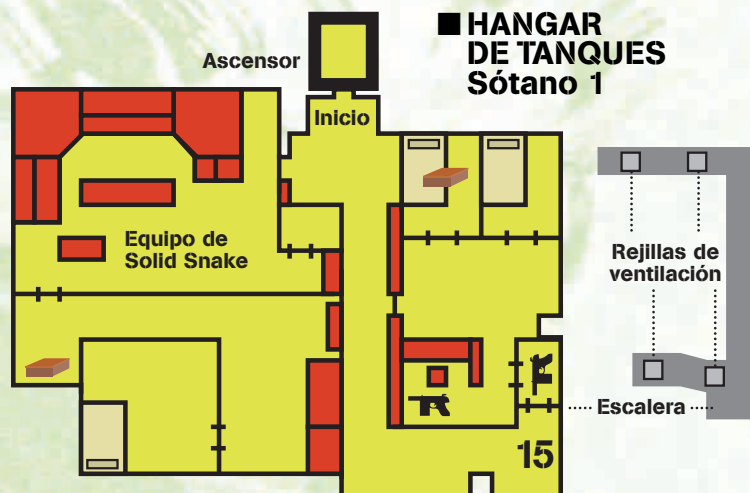
esta termine, fíjate en los "sinuosos" "movimientos" de tu compañera. Te servirán para identificarla más tarde.

La Armería

En este nivel hay seis habitaciones, aunque actualmente Snake sólo puede pasar a tres de ellas: la 16, la 17 y la 18. En ellas encontrará, **cargas de**



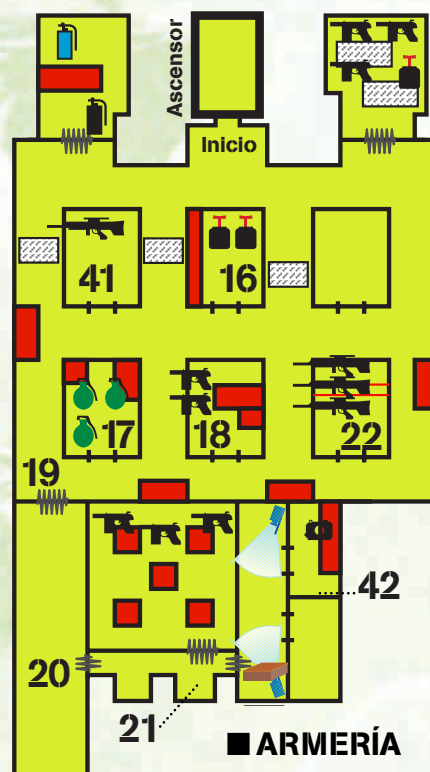
HANGAR DE TANQUES Sótano 1



explosivo plástico C4, granadas y munición para su fiel pistola Socom. Con todo esto en tu poder, vuela los muros en donde veas secciones con un color distinto al de las demás (19), (20) y (21).

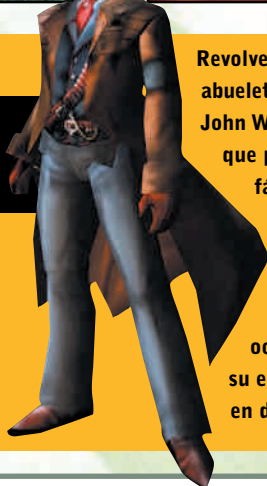
Cuando llegues al presidente de Arms Tech, tendrás tu primer combate contra uno de los jefes de esta temible insurrección armada: Revolver Ocelot.

Tras la pelea, vuelve a la armería, evita a los tres guardias y métete en la sala de la esquina (22) para coger un **rifle Famas** y su **munición**. Al hacerlo, ten cuidado con los infrarrojos y no pases por encima de ninguno, o conectarás la alarma. La mejor manera de hacerlo es agachado, y con el visor infrarrojo equipado. Ya con el rifle en tu poder, habla con Meryl usando tu Codec, entra al ascensor, y vete al hangar.



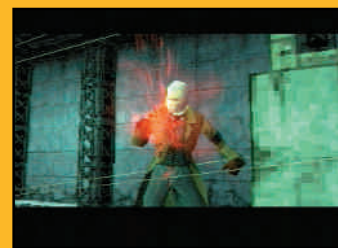
JEFE FINAL

Revolver Ocelot



Revolver Ocelot es un sádico abuelote ruso con aspiraciones a John Wayne, pero pese a lo mucho que presume es extremadamente fácil de abatir. Lo único que tienes que hacer es dar vueltas en torno a la estructura en la que se

encuentra atado el presidente de Arms Tech, dejando que te dispare y vacíe su cargador. Cuando esto ocurra, se ocultará detrás de una columna para recargar. Aprovecha esos momentos para acercarte por su espalda y darle gusto al gatillo. Eso sí, no dispires a menos que tengas blanco seguro, y jamás lo hagas en diagonal, no vaya a ser que aciertes accidentalmente a una de las cargas de C4.



Cámara

Con ella puede sacar fotos de la pantalla y guardarlas en la Memory Card. Cada foto ocupa dos slots, por lo que procura no usarla a lo loco.



Gafas visión térmica

Básicamente, sirven para descubrir objetos invisibles, como las trampas láser o los personajes con dispositivos de camuflaje.



Detector de minas

Con él equipado, aparecerán en el radar las minas ocultas en el terreno. Tratar de pasar el cañón nevado sin él, es una invitación al suicidio.

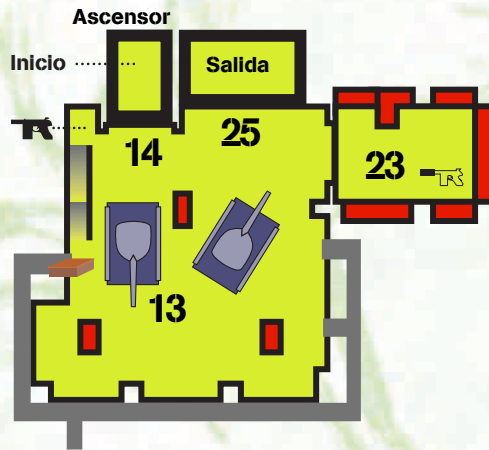


2. En busca de Emmerich

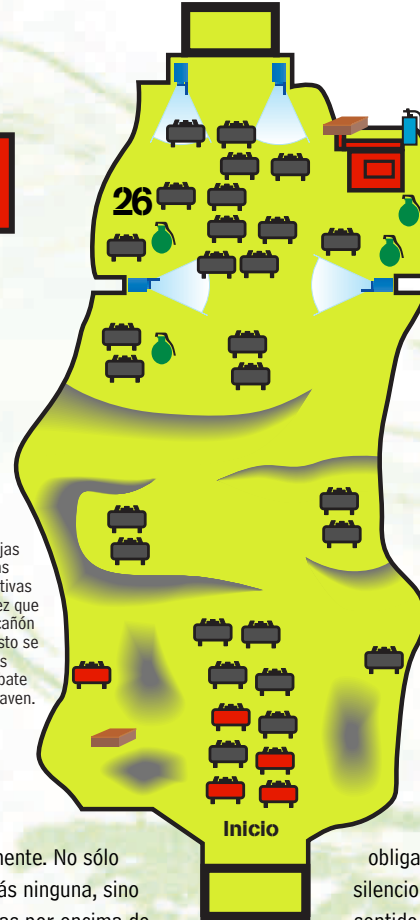
Dirígete corriendo a la puerta que hay al final de la sala (23). En su interior hay un guardia dormido –que despertarás a no ser que avances arrastrándote– y una caja con un **silenciador** para el Socom. Hazte con él para, de esta manera, poder disparar ese arma sin hacer ruido y sin dar la alarma. Compruébalo con el guardia dormido, y con los que patrullan por el hangar. Ya con el silenciador y con la zona inferior del hangar despejada, sube por las escaleras a la superior, para hacerte con la caja de **cartón A** (24) y con el **detector de minas**. Ya con estos objetos en tu poder, dirígete a la puerta que ha abierto Meryl (25), equípate con el visor infrarrojo para ver y poder esquivar los rayos, y sal al exterior.

Nada más salir al cañón, recibirás una llamada anónima en la que te dirán que el suelo está repleto de minas. En el caso de que no tengas el detector, o no quieras esquivarlas, agáchate y avanza

■ HANGAR DE TANQUES. Planta baja



■ EL CAÑÓN HELADO



NOTA

Las minas rojas son las únicas que están activas la primera vez que pasamos al cañón helado. El resto se activarán tras nuestro combate con Vulcan Raven.

tranquilamente. No sólo no activarás ninguna, sino que si pasas por encima de una, podrás añadirla a tu equipo. Cuando llegues más o menos a la mitad (26) deberás enfrentarte a otro jefe.

Silo de las cabezas nucleares

Vuelve a salir al cañón helado, y recoge todos los objetos que te hayas dejado antes sin coger. Tras eso, vuelve al silo e introdúctete por debajo de la puerta. En esta habitación no puedes utilizar tus armas, por lo que el sigilo es una

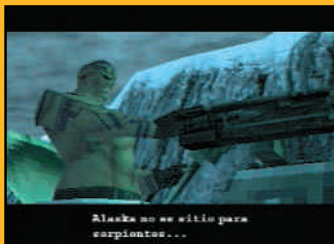
obligación. Desplázate en silencio y sin ser visto (en este sentido encontrarás muy útil la caja), utilizando para ello la sección de tuberías metálicas de en medio de la habitación. Cuando estés seguro de no ser visto, sube por las escaleras (27) y métete en el ascensor (28). Para primero en el primer nivel del sótano, y entra con cuidado en la habitación central (29), escondiéndote de la vista de las cámaras y de los centinelas. Para ello, lo mejor que puedes hacer es pegarte a la pared y/o »



JEFE FINAL

Vulcan Raven

Aunque un carro de combate es un rival mucho más imponente que un excéntrico cowboy ruso, lo cierto es que éste tampoco es un enemigo que te vaya a dar mucha guerra. El principal problema radica en acercarse a él lo suficiente para lanzarle las granadas, ya que sus sistemas electrónicos detectarán tu avance y te dispararán con el cañón. Así pues, antes de avanzar usa una granada destelleante para inutilizar sus sensores, y poder así acercarte sin que te acierten. Ya a su lado, corre en círculos a su alrededor, esquivando el fuego de su ametralladora y sus embestidas, y lanzándole granadas sin cesar hasta acabar con él.



Silenciador



Con el silenciador podrás disparar la Socom sin hacer ruido, no activando así la alarma. Muy útil para eliminar rápidamente a los centinelas.



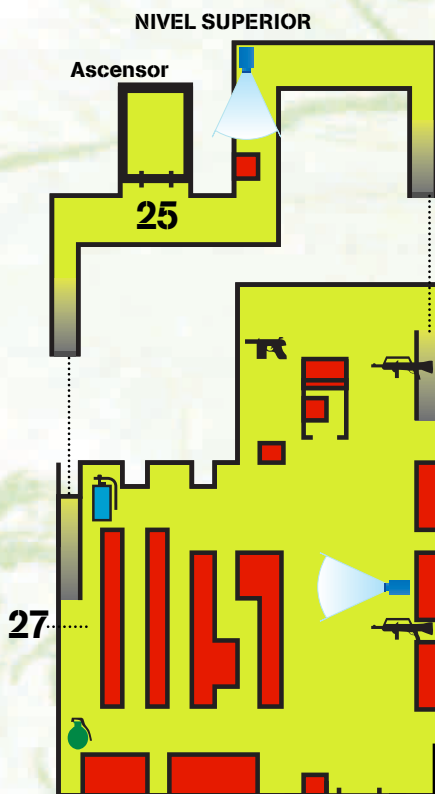
Máscara antigás

Ralentiza la pérdida de oxígeno en habitaciones con gas. Ten en cuenta, que mientras la lleves puesta no podrás abrir las puertas de tarjeta.



Caja de cartón

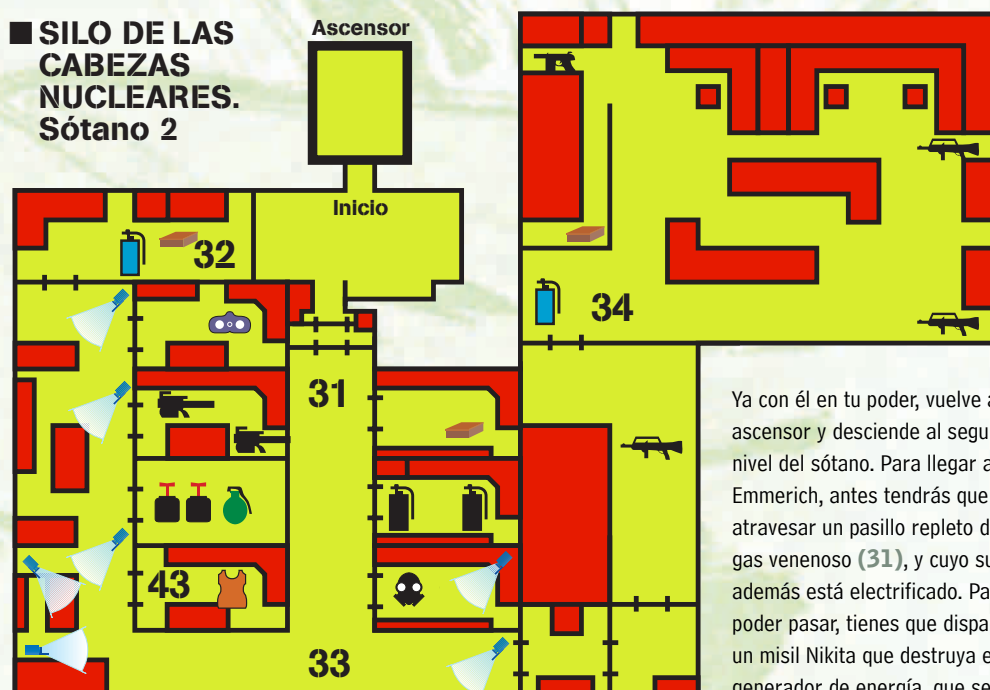
Si te metes dentro de ella en un camión, serás llevado al silo de cabezas nucleares. También sirve (a veces) para ocultarse.



■ SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES. Planta baja



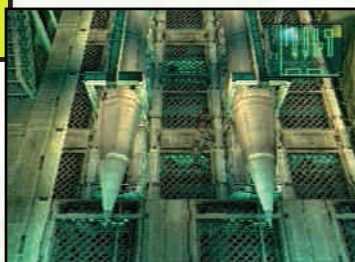
■ SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES. Sótano 2



Ya con él en tu poder, vuelve al ascensor y desciende al segundo nivel del sótano. Para llegar a Emmerich, antes tendrás que atravesar un pasillo repleto de gas venenoso (31), y cuyo suelo además está electrificado. Para poder pasar, tienes que disparar un misil Nikita que destruya el generador de energía, que se encuentra en la habitación más

» a las mesas centrales de la sala. Tu objetivo es el **lanzamisiles Nikita**, que se encuentra en la primera sala a mano izquierda (30). No intentes entrar en ninguna otra habitación, ya que no tienes una tarjeta de acceso que te lo permita, y sólo te arriesgas a ser descubierto por los guardias.

alejada a la derecha (32). Es un blanco difícil de acertar, por lo que es bastante probable que falles unas cuantas veces al principio, así que no te desespere si ves que no lo consigues. Vigila, eso sí, tu nivel de oxígeno y sal a la habitación del ascensor a respirar de vez en cuando. Una vez destruido el generador, sólo te queda avanzar hasta la bifurcación del pasillo (33), tirar una granada destelleante, y entrar por la puerta de la izquierda cuando haga efecto. Tras eso, avanza hasta el laboratorio en el que está preso el pobre doctor Emmerich (34) (Otacon para los amigos) y prepárate para un "mano a mano" con el misterioso Ninja.



JEFE FINAL

El Ninja



Usa las granadas destelleantes para neutralizar momentáneamente al Ninja, acércate a él y lánzale un combo puñetazo, puñetazo patada. Acto seguido, aléjate de él y repite este procedimiento hasta que le hayas dejado la barra de vida más o menos a la mitad. Para entonces, comenzará a usar su dispositivo de camuflaje, momento en el que deberás parar para equiparte con las gafas térmicas, antes de seguir atizándole. Repite el procedimiento granada-combo hasta que el Ninja comience a brillar y a pedir a gritos que lo pegues más. Cuando eso suceda, aléjate lo más que puedas de él, equípate con el rifle Famas y acríbillo en cuanto se te ponga a tiro. No te acerques a él bajo ningún concepto, o te llevarás unas descargas eléctricas muy potentes.



Chaleco antibalas

Este objeto sirve, siempre que esté equipado claro, para reducir el daño que hacen los disparos de los soldados enemigos.



Gafas visión nocturna

Sirven para amplificar la imagen, permitiéndote ver hasta en los lugares más oscuros. Te será muy útil en la cueva con los lobos.



Medicina relajante (Diazepam)

Sirve para evitar los temblores musculares. Tómalo una dosis antes de enfrentarte a Sniper Wolf con el PSG-1.

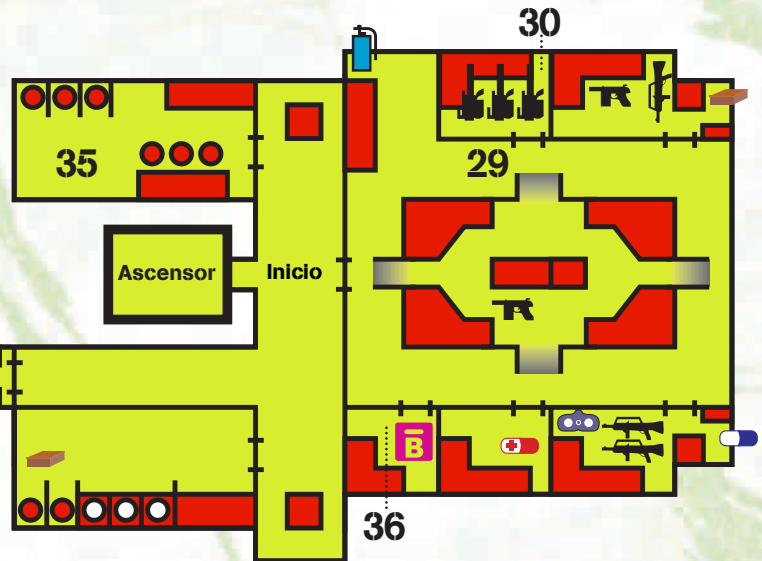
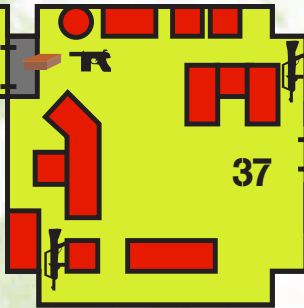


3. Reuniendo información

Tras hablar con Campbell y con Naomi, habla con Emmerich. Este te dirá todo lo que sabe de Metal Gear, y te sugerirá que hables con Meryl. Lo malo es que cuando lo intentes la atacarán y se romperá su Codec, por lo que tendrás que ir a buscarla al sótano 1(29). Antes de irte, Emmerich te dará una **tarjeta** para abrir las puertas de Nivel Cuatro y un número para poder contactar con él por Codec. De nuevo en el sótano 1, entra por la puerta de enfrente y pasa a la vista de primera persona. Fíjate bien en como se mueven los guardias, y descubrirás



■ SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES. Sótano 1



a uno de ellos moviendo las caderas y el "pompis" cosa mala. Evidentemente, se trata de Meryl. Deja que te vea, y síguela a los aseos femeninos (35). Se ocultará en el último retrete. Tras la escena animada, sal de los baños y vuelve a la sala central para hacerte con otros ítems, entre los que destacaremos la **caja B (36)**, el **Diazepan** y las **Gafas de Visión Nocturna**. Con todo ello, métete por el pasillo al lado del ascensor y dirígete a la sala del comandante (37).



JEFE FINAL

Psycho Mantis



Lo primero que debes hacer es encargarte de Meryl. Enfunda cualquier arma que lleves y acércate a ella para hacerla llaves o pegarla puñetazos hasta que caiga al suelo. Eso sí, ten cuidado, ya que si te despistas y comienzas a ahogarla puedes acabar rompiéndola el cuello, lo que te obligaría a continuar. Tras dejarla inconsciente, Psycho Mantis comenzará a

atacarte en persona. Lo primero que hará será dejar la pantalla completamente en negro, salvo por un letrero en la parte superior derecha en el que se verá la palabra Hideo. Aprovecha ese momento para cambiar el pad al puerto dos de la consola. Si no lo haces, Psycho Mantis leerá tu mente y esquivará sin problemas tus ataques.

Cuando la pantalla vuelva a la normalidad, Psycho Mantis se ocultará y comenzará a arrojarte distintos objetos. Mantente constantemente en movimiento para esquivarlos, equípate rápidamente con las gafas térmicas para poder verle y, cuando se pare, dispárale con el Famas. Cuando lo dejes más o menos a la mitad de vida, Psycho Mantis volverá a despertar a Meryl para que te ataque. Vuelve a arrojarla al suelo cuatro veces más y no tendrás que volver a ocuparte de ella. Tras eso, vuelve a usar la técnica de esquivar los objetos y dispararle cuando se pare para acabar con él. Ah, no pierdas de vista tu barra de vida, y utiliza una ración cuando te veas muy tocado.



Medicina para el catarro

Si Snake se resfría (al estar mucho tiempo en un lugar frío), comenzará a estornudar y a llamar la atención. Con la medicina dejará de hacerlo.



Caja de cartón

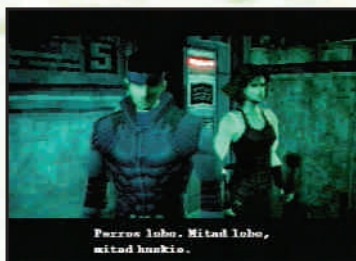
Si te metes con ella en un camión, un soldado te llevará al campo nevado. También sirve (a veces) para ocultarte y evitar ser descubierto.



Este objeto es el único que se interpondrá entre tú y la muerte en la Torre de Comunicaciones A. Sin él, no podrás escapar del Hind por la fachada.



4. Camino de la emboscada



Nada más entrar en la cueva oirás el aullido de los lobos. Ponte las gafas de visión nocturna para verlos y poder dispararlos antes de que puedan atacarte. Poco antes de llegar a la puerta del corredor en la que te espera Meryl, verás un orificio en la roca. Es la entrada a un almacén (38), en cuyo interior puedes hacerte con algo de **Diazepan**. Tras cogerlo, reúnete con Meryl a la entrada del pasillo (39). Verás que está acompañada por un cachorro de lobo. Pégala un puñetazo y ocúltate rápidamente bajo una caja. El cachorro intentará atacarte, pero al no poder tocarte se limitará a orinarse sobre la caja, con lo que dejará sobre ella su olor impregnado. Gracias a eso, si te ocultas bajo ella, los lobos no te atacarán en tus desplazamientos por el nivel.

Una vez en el pasillo que da a las torres de comunicación (40), Sniper Wolf disparará a Meryl, hiriéndola de gravedad. Para poder enfrentarte a la letal francotiradora kurda, tendrás que hacerte con un rifle de francotirador. Si hablas con Otacon, este te dirá que hay un



PSG-1 en la armería (41), por lo que tendrás que irte allí a por él. En tu camino, el principal problema con el que te encontrarás será con el cañón helado, que ahora tiene muchas más minas, cámaras de vigilancia y ametralladoras. Pasa lo más pegado que puedas a la pared, aprovechando los puntos ciegos de las cámaras, y no tendrás muchos problemas para evitarlas. En caso de que se te resista, siempre puedes utilizar una o dos granadas destellantes. Ya con el PSG-1 en tu poder, vuelve al pasillo y equípate con él para luchar contra Sniper Wolf.

El destino de Meryl

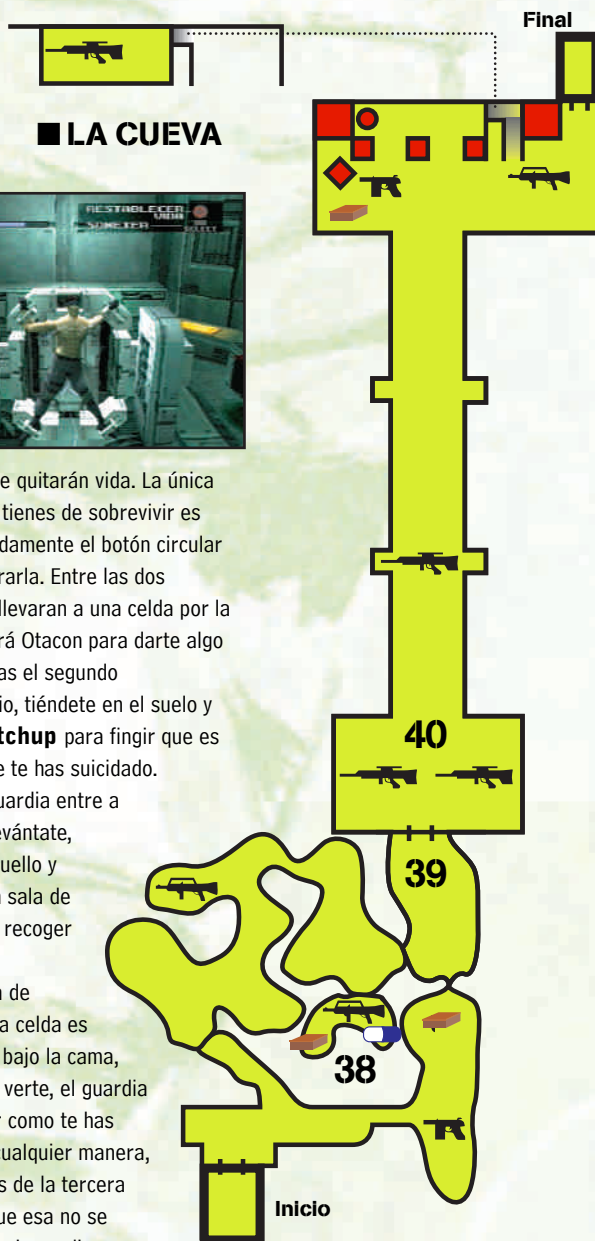
Este es el momento clave del juego. Dependiendo de tu actuación, accederás a un final u otro. Si aguantas la tortura salvarás a Meryl y escaparás de la base con ella. Si por el contrario sucumbes, Meryl morirá y huirás con Otacon. Resistir la tortura implica aguantar dos sesiones del "electrizante" interrogatorio de

Revolver Ocelot. En cada una de esas sesiones, te obsequiará con cuatro descargas de alto



voltaje que te quitarán vida. La única manera que tienes de sobrevivir es golpear rápidamente el botón circular para recuperarla. Entre las dos sesiones te llevarán a una celda por la que se pasará Otacon para darte algo de comer. Tras el segundo interrogatorio, tiéndete en el suelo y utiliza el **ketchup** para fingir que es sangre y que te has suicidado. Cuando el guardia entre a investigar, levántate, rómpelo el cuello y métete en la sala de tortura para recoger tus cosas.

Otra manera de escapar de la celda es ocultándose bajo la cama, ya que al no verte, el guardia pasará a ver como te has fugado. De cualquier manera, escapa antes de la tercera sesión, ya que esa no se puede pasar sin rendirse.



JEFE FINAL

Sniper Wolf



Ésta se encuentra en el piso de arriba, soliendo ocultarse tras una columna. Cuando logres localizarla, tómate una dosis de Diazepan para que no temblar, y dispárala antes de que ella haga lo propio contigo. Tras abatirla, coge todos los ítems y salva la partida antes de dirigirte a la entrada de la torre.



Llave Pal

Es el dispositivo que Snake necesita para desactivar los sistemas de armamento de Metal Gear. Según la temperatura, cambia de forma.



Tarjetas de acceso

Con ellas puedes abrir las puertas de acceso restringido. Cada tarjeta puede abrir las puertas de su nivel y las de niveles inferiores.



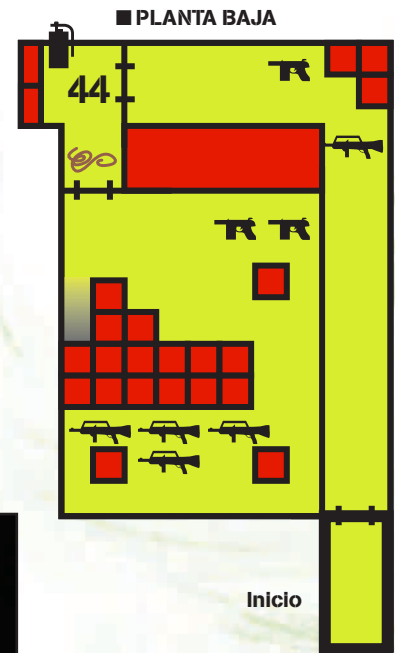
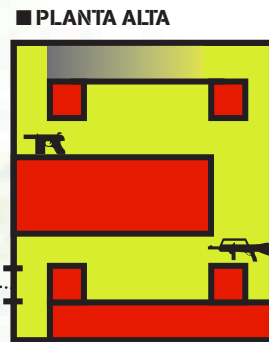
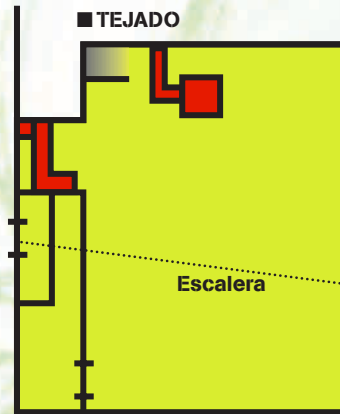
Camuflaje óptico

Al equiparte con él no podrás ser detectado por las cámaras de vigilancia ni por los soldados Genoma. Con los jefes no sirve.



5. Las torres de comunicación

Al salir de la celda te encontrarás al lado del bloque de celdas en el que te encontraste con el Darpa Chief y con Meryl por primera vez. Tu objetivo es volver al pasillo en el que tuviste el duelo con Sniper Wolf, pero ya que tienes que volver a recorrer toda la base, tómate tu tiempo para recoger todos los objetos a los que antes no pudiste acceder. No los necesitas para acabarte el juego, pero al menos hay un par que deberías coger: la **cámara** y el **chaleco antibalas**. La primera se encuentra volando un muro (42) que hay en el pasillo que lleva a la estancia en la que te enfrentaste a Revolver



TORRE DE COMUNICACIÓN A



Inicio



JEFE FINAL

Liquid Snake

Este primer enfrentamiento contra Liquid es sumamente fácil, ya que sus movimientos son muy fáciles de predecir. Cuando el Hind te dispare, ocúltate detrás de un edificio, y cuando cese el fuego, asómate y dispárale a su vez con el Stinger. En este sentido, la estructura central es idónea para hacerlo. Cuando le hayas quitado la mitad de la vida, se retirará para dispararte un misil. Cuando lo haga, colócate en el extremo opuesto de la torre y no tendrás problemas para esquivarlo. Ya sólo te queda esperar a que se vuelva a acercar para volver a dispararle con el Stinger.



Ocelot (mira el mapa de la armería). El chaleco, a su vez, se encuentra en una habitación lateral (43) del pasillo con gas que llevaba a la prisión de Otacon. Una vez llegues a la dichosa torre de comunicación A, graba la partida, ya que te espera una de las partes más difíciles de todo el juego. Al cruzar la puerta sonará una alarma que atraerá un montón de guardias. Ármate con el Famas, ponte el chaleco antibalas, coge la **cuerda** (44) y empieza a correr escaleras arriba lo más deprisa que puedas. Dispara a todos los guardias que te encuentres en tu ascensión, dándote la vuelta de vez en cuando para acabar con los que te sigan.



Acabarás llegando a una puerta de nivel 6 imposible de abrir, por lo que Otacon te dirá que la única manera de cruzar a la otra torre es por el techo. Tras otro tramo ascendente muy largo, acabarás llegando al techo. Lamentablemente, allí te encontrarás con el Hind pilotado por Liquid Snake que, sin que puedas evitarlo, destruirá el acceso a la torre B, lo que te obligará a descender por la fachada haciendo rapper. Desciende en zigzag para esquivar el fuego del Hind, hasta que llegues a una plataforma que da a la puerta que no pudiste abrir antes. Una vez en ella, equípate con el misil Nikita y acaba con los guardias que te esperan en la pasarela. Tras eso, avanza hasta llegar a la torre y recoge el **misil Stinger** que verás allí (45). Si descienes, »



Bomba relojería

Una bomba que te colarán entre tus pertenencias. Cuando la descubras, lánzala antes de que explote.



Ketchup

Úsalo como ración si te golpean al tratar de escapar de la celda, o para fingir tu muerte y atraer al guardián.



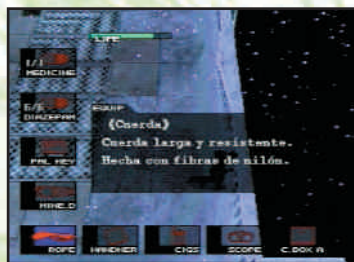
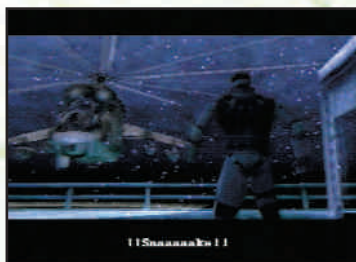
Bandana

Sirve para tener munición ilimitada, aunque tienes que seguir recargando.



Pañuelo Sniper Wolf

Si lo equipas, los lobos de la cueva no te atacarán cuando pases por ahí.



» acabarás llegando hasta un ascensor que no funciona, y hasta unas escaleras destruidas, por lo que no te quedará más remedio que subir y enfrentarte a Liquid. Por el camino te encontrarás con cuatro emplazamientos con ametralladoras y cámaras de vigilancia. Si no quieres tener problemas con

ellas, utiliza las granadas destellantes para anular sus sistemas de vigilancia antes de pasar. Así mismo, antes de salir al tejado, graba la partida.

Hacia el complejo subterráneo


Tras la explosión, Otacon llamará por radio y te dirá que ha reparado el ascensor. Así pues, retrocede hasta llegar a él, teniendo

mucho cuidado con las cámaras de vigilancia, y una vez en su interior, presiona el botón de la primera planta. En ese momento recibirás una nueva llamada de Otacon, informándote de que hay cuatro guardias ocultos en el ascensor, a los que no puedes ver porque llevan equipos de camuflaje óptico. Utiliza el Famas o las cargas de C4 para eliminarlos a todos. Una vez

despachados, sal del ascensor y dirígete hacia el exterior de la torre, recogiendo todos los objetos que veas, sobre todo la munición para PSG-1. Tras haber dado unos pocos pasos por el exterior te dispararán, momento que aprovechará Otacon para llamarte por radio. Tras la conversación tendrás que enfrentarte de nuevo a Sniper Wolf, pero esta vez sólo uno podrá salir vivo.




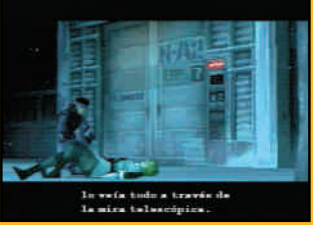
■ PLANTA BAJA



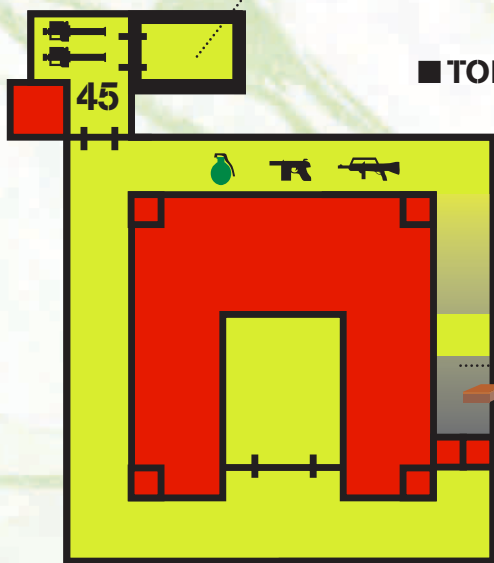
Aunque en este nuevo enfrentamiento Sniper Wolf actuará más rápido que antes, podrás optar entre utilizar el PSG1 o el misil Nikita. Su escondite favorito es tras los árboles de la zona norte. Si optas por el PSG1, vuelve a usar el Diazepam para disparar sin temblar. Si te quedas sin balas, hay más al oeste y al este del escenario, y si andas bajo de energía coge la ración que hay en la esquina sudeste.

JEFE FINAL

Sniper Wolf

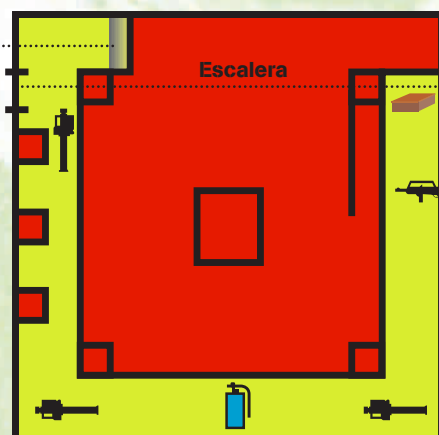



La ración está en la esquina sudeste de la mira telescópica.

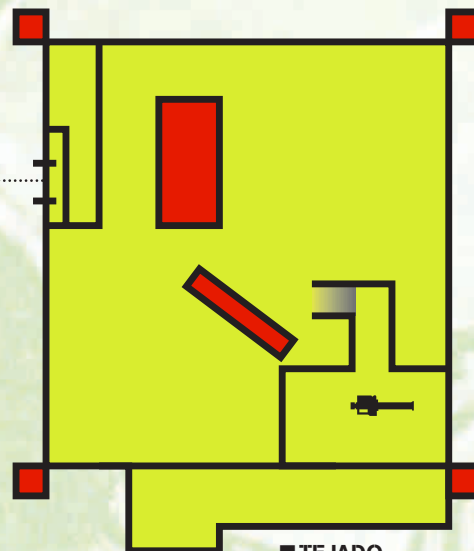


■ PLANTA INTERMEDIA

■ TORRE DE COMUNICACIÓN B



■ PLANTA ALTA



■ TEJADO

ARMAS



Granada aturdidora

Aturde a algunos rivales. Si no juegas a lo loco, es probable que no tengas que usarlas nunca.



Socom

La mejor arma de todo el juego. Aceptable potencia de fuego, y además admite el uso de silenciador.



Granada destallante

Neutraliza todos los sistemas electrónicos cercanos: cámaras de vigilancia, radares...

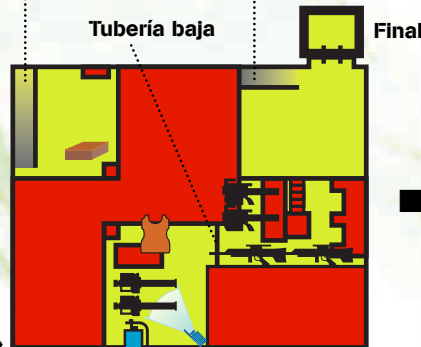
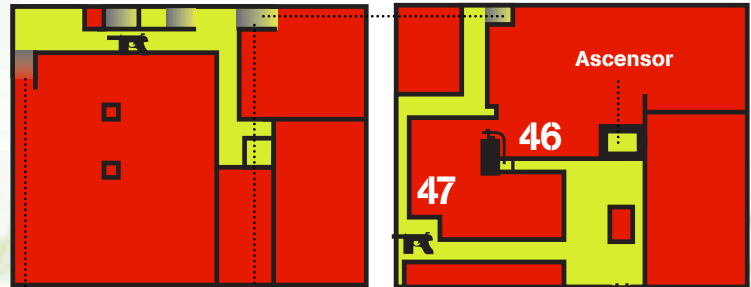


6. La búsqueda de Rex

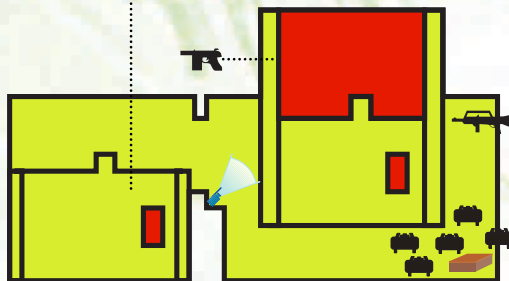
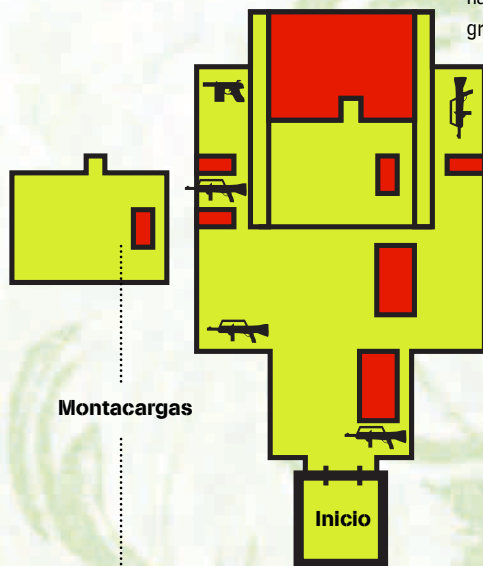
Tras el combate, ve al norte y luego al oeste, hasta la pasarela. Coge las **granadas destelleantes**, elimina al centinela (46) que ronda por la zona con el Socom, y pasa por la pasarela hacia el sur. Llegarás al muro oeste. Pégate a él y avanza por la cornisa (47) para llegar hasta la siguiente pasarela, pero con cuidado para que la máquina que hay no te tire al foso de metal fundido. Agáchate cuando se te

acerque, y sigue moviéndote cuando pase. Una vez en el otro extremo, baja por las escaleras, métete por la puerta, y desciende por la plataforma elevadora (48). Prepárate para enfrentarte a tres guardias bastante durillos, que te atacarán en cuanto comience a moverse la plataforma. Tras salir de la plataforma, ponte las gafas de visión térmica para ver las minas que hay en la siguiente habitación. Arroja una

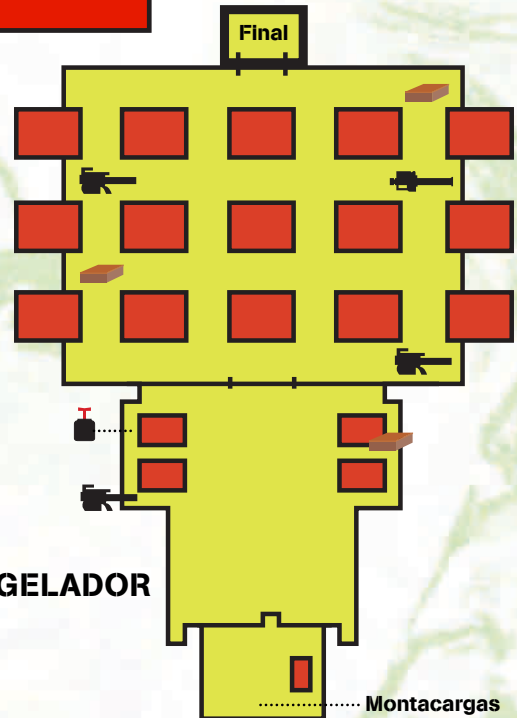
granada destelleante para neutralizar los sistemas de vigilancia, y arrástrate hasta el segundo ascensor para que no exploten y de paso recogerlas. Entra, eso sí, rápidamente en la segunda plataforma, »



COMPLEJO SUBTERRÁNEO 1



COMPLEJO SUBTERRÁNEO 2



CONGELADOR



Explosivo plástico C4

Básicamente sirve para abrir boquetes en las paredes, aunque también se puede utilizar contra Vulcan Raven la segunda vez que luches contra él.



Fa-Mas

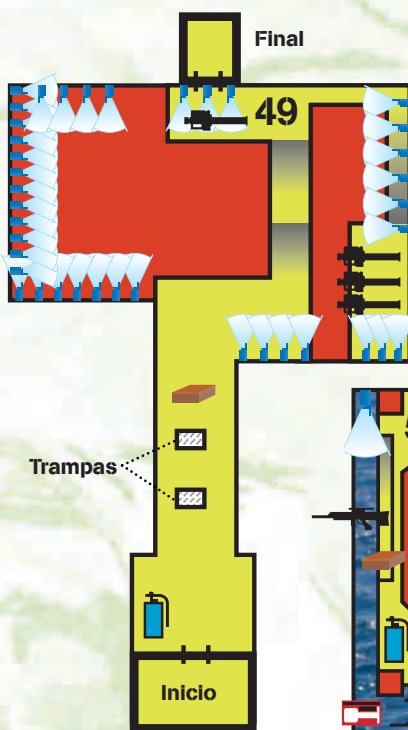
Este rifle de asalto es el "arma todo terreno" del juego. Si te descubren, con él podrás eliminar rápidamente a varios enemigos a la vez.



Granada

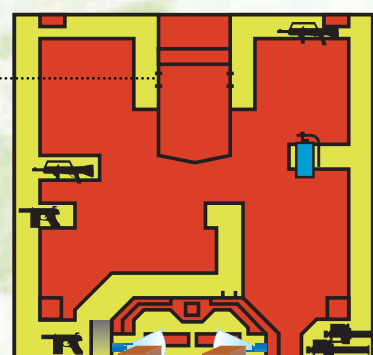
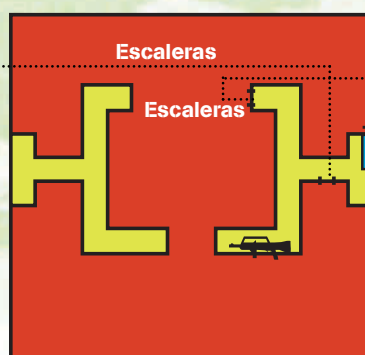
Aunque poderosas, son armas muy ruidosas. Por eso, mejor úsalas sólo cuando realmente las necesites (como la primera pelea contra Vulcan Raven).

■ PASILLO AL HANGAR



» y desciende al tercer nivel del Hangar. Este es un lugar completamente helado, en el que no debes permanecer mucho o se te congelarán las raciones. Recoge los objetos y métete por la puerta. Tras ella te encontrarás con una enorme cámara frigorífica, llena de cuervos que dan vueltas alrededor de un viejo amigo: Vulcan Raven. Tras alucinar con la animación de la muerte de Vulcan Raven, continúa tu avance hacia el norte. Utiliza una

■ HANGAR DE REX



granada en el pasillo de las cámaras para neutralizarlas y, teniendo mucho cuidado con las dos trampillas que hay en el suelo, entra al hangar del Metal Gear Rex (49).

Hangar de Metal Gear

Baja las escaleras hacia el norte y, tras la animación, sigue hacia el norte. En la bifurcación, ve hacia la izquierda, coge las granadas destelleantes (50), baja las escaleras para coger una

ración, y entra en las aguas residuales para coger los objetos (si te equipas con las gafas térmicas los encontrarás más fácilmente). A continuación, vuelve a subir y colócate de nuevo frente a Metal Gear. Sube por las escaleras (51) hasta llegar a lo alto de Rex. Entre tramo y tramo irás recibiendo llamadas de Otacon. Ya en lo alto de Rex, acaba con el centinela y acércate a la sala de operaciones (52). Dentro verás a Ocelot y a Liquid Snake.

JEFE FINAL

Vulcan Raven



En cuanto termine la animación, quítate de en medio para que Raven no te acierte con la ametralladora. Ésta es un arma muy potente, pero sólo puede atacar de frente, así que lo mejor será situarte siempre a la espalda de tu enemigo. Para ello, aléjate de él y atácale con los misiles Nikita, guiándolos para que le acierten por la espalda (si se los encuentra de frente los hará explotar antes de que le alcancen). Si Raven se te acerca, planta una carga de C4 o una mina delante de él. Cuando le hayas dejado la barra de vida más o menos a la mitad, nuestro amigo comenzará a moverse más rápido y a disparar a los contenedores para bloquearte varios caminos. Ah, otra mala noticia: ya no le afectan las minas, así que no te molestes en plantarlas. En lugar de eso, sigue atacándole con los Nikita hasta acabar con él.



PSG 1
El mejor rifle francotirador. Te servirá para enfrentarte con Sniper Wolf y con los centinelas de Rex.

Misil Stinger
El arma más potente de todo el juego. Úsala para vencer al Hind y a Metal Gear Rex.

Misil Nikita
Misil guiado por radar, que controlas, ya lanzado, con el pad. Úsalo contra el generador del sótano 2.

Minas Claymore
Sólo se pueden obtener al pasar agachado por encima de una de ellas. Las puedes usar contra Vulcan Raven.



7. El misterio de la llave PAL

Tras la charla, Otacon te explicará como utilizar la **tarjeta PAL**. Lamentablemente, ésta se te caerá al agua tras la animación, por lo que tendrás que ir a buscarla a las aguas residuales. Ya de nuevo con ella en tu poder, regresa a la sala de control, lanza una granada destelleante para inutilizar las cámaras y utiliza la tarjeta PAL en el portátil con el mismo símbolo. Ahora las cosas se complican un poco, ya que tienes que lograr que la tarjeta PAL cambie de forma, y esto se consigue exponiéndola a temperaturas extremas. Con la temperatura actual la tarjeta mostrará un símbolo amarillo **(C)**, mientras que en una sala con temperatura baja mostrará un símbolo azul **(W)**, y en una con temperatura alta el símbolo rojo **(Z)**. Así pues, para conseguir el símbolo azul, regresa a la cámara frigorífica donde peleaste contra Vulcan Raven y permanece en ella hasta que se enfríe. Tras eso, vuelve a la sala de control e introduce la tarjeta en la ranura correspondiente. Por último, para conseguir la próxima forma, ve a la sala de calderas que hay al comienzo del complejo (la que está

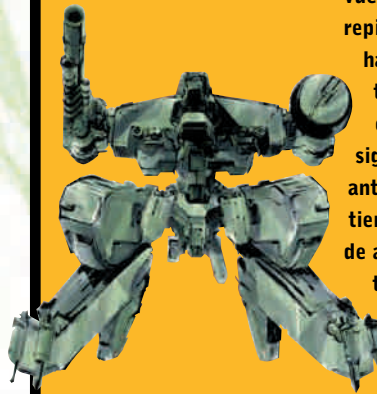
en la pasarela) y espera a que el calor afecte a la tarjeta. Cuando lo haga, vuelve de nuevo a la sala de control e introduce la tarjeta en el ordenador de la derecha.

Alucina con las revelaciones de la escena cinemática, y cuando suene la alarma mantén la calma y ponte rápidamente la máscara de antigás. Llama a Otacon a la frecuencia 141.12, y espera a que te llame para informarte de que ha desconectado el sistema de seguridad. Se abrirá la puerta y al salir verás a Liquid corriendo hacia Metal Gear. Coge la **ración** que habrá cerca de ti y síguelo. Tras la animación te encontrarás frente a... Metal Gear Rex. Cuando termine la siguiente animación, verás algo que te dará fuerzas para continuar: ¡Meryl sigue viva! (al menos eso parece). Para salvarla, Liquid te ofrecerá un trato: derrotarle en un combate sin armas en menos de tres minutos. De lo contrario una bomba acabará con ella. No lo dudes más y... ¡Duro y a la cabeza! ¡Ya queda poco! Nada más veas a Liquid precipitarse a una "muerte segura", acércate a Meryl. Si resististe la tortura

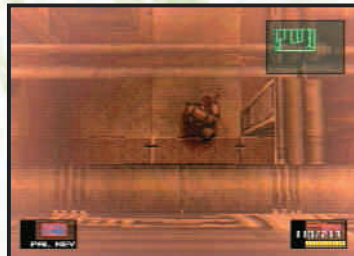


JEFE FINAL

Metal Gear Rex



Obviamente, este es el enemigo más duro del juego. Su único punto débil es el disco del radar que tiene en el hombro izquierdo. La táctica para derrotarle es la siguiente: usa la granada destelleante, y cuando los sistemas de vigilancia de Rex estén inutilizados, corre entre sus piernas para colocarte a su espalda. Una vez allí, equípate con el misil Stinger, espera a tener un blanco claro del disco y dispara. Antes de que se gire hacia ti, vuelve a equiparte con la granada y repite todo el procedimiento. Una vez hayas destruido el disco, Liquid no tendrá más remedio que abrir la cabina de Rex. Cuando eso ocurra, sigue utilizando la misma táctica de antes, con la salvedad de que ahora tienes que apuntar a la cabina en lugar de al hombro, y de que la granada que tienes que utilizar es la aturridora, porque ahora es el propio Liquid quien te rastrea. A todo esto, evita pasar cerca de su pierna derecha.



se despertará, lista para escapar a tu lado. Si por el contrario, no fuiste lo suficientemente duro y te rendiste, la encontrarás muerta y será Otacon el que aparecerá para escapar contigo. Independientemente de la identidad de tu compañero, atraviesa la puerta de la derecha, cogiendo antes la **ración**. Luego vete por la izquierda. Sonará la alarma, apareciendo tres guardias en tu camino. Entreténlos mientras tu fiel

"compi" arranca el jeep, y cuando lo consiga, súbete a él y comienza a usar el arma. Dispara sobre el barril para que explote, despejando así el camino. Un poco más adelante os detendréis frente a unas barricadas. Dispara a los barriles que verás frente a ellas para volarlas. Poco después verás otro jeep aproximándose por la espalda ¡Es Liquid Snake! No desfallezcas, ya que cuando lo derrotes, habrás terminado el juego!

JEFE FINAL

Liquid Snake



No tienes armas ni objetos, así que sólo puedes utilizar puñetazos y patadas (botón círculo). La mejor estrategia contra Liquid es acercarte a él, soltarle un combo puñetazo-puñetazo-patada, y ponerte lejos de su alcance. No te acerques al borde de la plataforma, ya que puedes caerte fuera y perder algo de tiempo. Cuando la energía de Liquid descienda a la mitad, empezará a usar su ataque más potente: la embestida. Cuando lo haga, deja de pegarle y céntrate en esquivar, ya que es un ataque que quita mucha vida. Además, cuando falla la embestida queda aturdido, y puedes aprovechar para darle.

Cielos, ¿Es que este hombre no se muere nunca? Liquid intentará seguirte y chocarse contra el jeep. Dispárale lo más rápido que puedas, evitando perderle de vista cuando la cámara cambie de ángulo. Tras una angustiosa persecución, tu conductor te dirá que hay un acantilado delante, momento que Liquid aprovechará para chocarse contigo y dar comienzo a la escena final.



TRUCOS & secretos

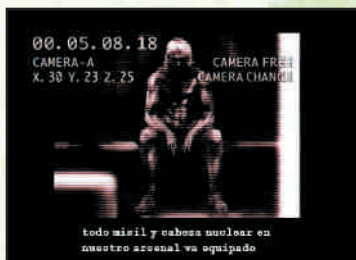
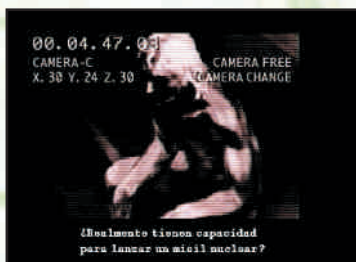
1. CÓMO CAMBIAR EL COLOR DE LA PANTALLA DE TÍTULO

Cuando aparezca la pantalla de inicio, exactamente en la que aparecen las palabras Press Start, puedes cambiar el color del fondo pulsando cualquier dirección en la cruceta digital. No afecta al desarrollo del juego ni nada parecido, pero al fin y al cabo es una curiosidad, ¿o no?



2. COMO MANEJAR LAS CÁMARAS DE VIDEO EN EL MODO BRIEFING

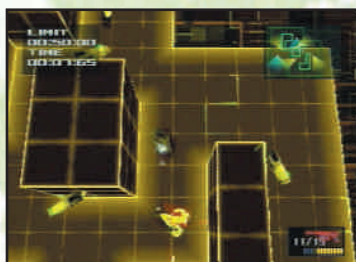
En algunas de las cintas de video que componen el modo Briefing, habrás visto aparecer las palabras "Camera Change" y "Camera Free". Cuando veas la expresión "Camera Free", podrás cambiar ligeramente el enfoque pulsando las direcciones de la cruceta digital, mientras que el zoom se aumenta y disminuye con los botones Cuadrado y Triángulo. Cuando aparezca



la expresión "Camera change" en pantalla, podrás cambiar la cámara pulsando el botón Círculo. Ah, ten en cuenta que si las dos expresiones aparecen juntas, podrás combinar las dos acciones.

3. EL MODO VR TRAINING

Muy probablemente, la obsesión generalizada que supone disfrutar de la historia de Metal Gear Solid nos ha hecho olvidar las posibilidades del divertidísimo modo de juego VR Training, que también esconde unos cuantos secretos. Para descubrirlos debes pasarte los 10 niveles iniciales, momento en el que aparecerá la opción Time Attack, caracterizada por un ligero aumento de la dificultad y por la existencia de unos límites de tiempo mucho más reducidos en cada nivel.

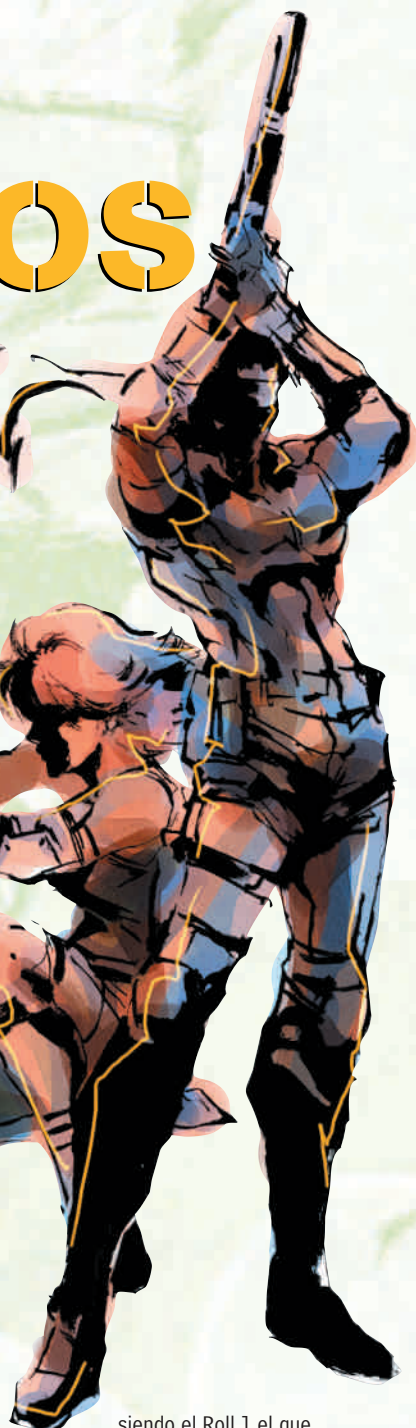
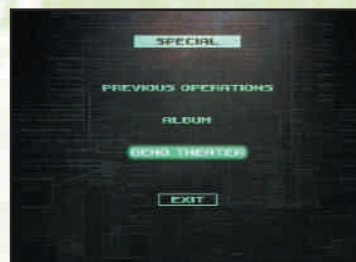


Cuando los completes, aparecerá una nueva categoría de niveles, llamada Gun Shooting Mode, en la que tenemos que acabar con todos los soldados en un margen de tiempo, disponiendo de cinco balas por enemigo. Si completas estos difícilísimos niveles aparecerá un último grupo de misiones que, bajo el nombre de Survival Mission, suponen el último obstáculo a batir. Lo peor de todo es

que tan sólo disponemos de 8 minutos y medio para completarlos todos y empezamos con tan solo 30 balas (a las que sumaremos las que dejen los soldados abatidos). Sólo cuando consigas superar estos cuarenta niveles podrás considerarte un maestro de la infiltración y, por extensión, de este fantástico juego.

4. EL MODO TEATRO

Al completar el juego por primera vez, aparecerá una nueva opción dentro del menú Special, llamada Teatro, que te permitirá ver todas las secuencias de video que aparecen a lo largo de la aventura, incluidas las de comunicación vía Codec. Recuerda que cuando hayas descubierto los dos finales del juego, podrás verlos a través de esta opción,



siendo el Roll 1 el que corresponde a Meryl y el Roll 2 el que corresponde a Otacon.

5. NIVEL DE DIFICULTAD EXTREMO

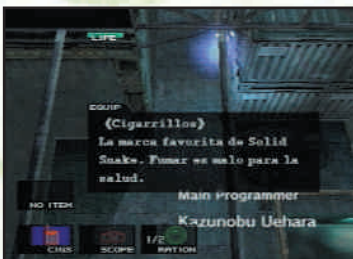
Cuando completes el juego por primera vez, aparecerá un nuevo nivel de dificultad, llamado Extremo, que cuenta con algunas variaciones, como un minúsculo número de municiones, la completa desaparición de las raciones (sólo nos las darán los soldados que eliminemos) o la ausencia del radar. Ten



en cuenta que esta opción sólo la encontrarás cuando inicies una partida nueva, no cuando comiences a jugar cargando tus avances desde la tarjeta de memoria.

6. PARA QUE LUEGO DIGAN:

Este detalle demuestra que quien ha criticado vorazmente este título por el tema del Diazepam, ni siquiera se ha tomado la molestia de ponerse a jugar con el durante un par de horas. Si te has dado cuenta, cuando activa el menú de objetos (presionando L2) y seleccionas los cigarrillos, aparece un mensaje antitabaco simple y escueto. Lo que probablemente no sabrás es que si activas este objeto y hablas con Campbell a través del Codec, la mismísima doctora Naomi Hunter te obsequiará con una pequeña "bronca" acerca del consumo de tabaco, así como una documentada exposición



científica sobre el cáncer de pulmón provocado por el abuso de los cigarrillos. Para que luego digan sin conocimiento de causa.

7. LAS CHICAS SON GUERRERAS

Snake es un tipo duro de pelar, forjado en mil batallas, pero por increíble que parezca, no sabe cómo tratar a las mujeres. Cuando estés muy cerca de Meryl, prueba a ejecutar un combo sobre ella pulsando repetidamente el botón Circulo. Con esto, Snake golpeará



repetidamente a Meryl quien, sin ningún tipo de contemplaciones, te devolverá los golpes y, de paso, le dará una pequeña lección sobre como tratar a las mujeres.

8. SÓLO POR MOLESTAR

Aparte de ser un instrumento de comunicación muy importante en el desarrollo del juego, el Codec esconde también algunas situaciones curiosas. Contacta con Mei Ling, la encargada de guardar nuestros avances, y espera a que aparezcan las opciones Save y Not Save. Escoge no guardar los avances (Not Save) y repite la operación unas 8 veces (hay veces que sale en el décimo



intento). Con esto conseguirás varias cosas, como un sabio consejo que nos recomienda que la dejemos en paz, una mueca un tanto extraña o, lo peor de todo ¡¡qué nos saque la lengua!!

9. SOLDADOS EXPLOSIVOS

Una vez hayas conseguido los explosivos C4, puedes utilizarlos de una manera especial, pero siempre con mucho cuidado. Para ello, sitúate detrás de un soldado, acércate con mucho sigilo y ten activados los explosivos en el inventario de armas. Con pulsar Cuadrado, colocarás una carga de C4



en su espalda, y a pesar de que te detectará y dará la voz de alarma, poco podrá hacer por él mismo. Si pruebas esto con el dispositivo de camuflaje (que se consigue al completar el juego viendo el final con Otacon), los soldados no te detectarán.

10. MERYL POSEÍDA

Justo antes de enfrentarnos a Psycho Mantis, Meryl caerá presa de sus poderes psíquicos. Si pulsas el botón de vista subjetiva en este momento, conseguirás ver el entorno que os rodea desde el punto de vista de Meryl. Esto también funciona durante el combate contra Psycho Mantis, lo que



te permitirá descubrir su ubicación de una forma mucho más rápida.

11. UNA TERCERA VÍA DE ESCAPE

Aparte de esconderte debajo de la cama o utilizar el ketchup, existe una tercera forma de escapar de la celda en la que Snake es encerrado tras el interrogatorio que, entre nosotros, podríamos llamar "para torpes". Para ello, es necesario ser descubiertos por Sasaki, el soldado que nos vigila, en las dos intentonas anteriores, es decir, al escondernos debajo de la cama y al utilizar el Ketchup. Tras pasar la tercera sesión del interrogatorio, el misterioso Ninja acudirá a nuestra prisión, abrirá la puerta de nuestra solitaria celda, y desaparecerá antes de que podamos darle las gracias, dejándonos solos con nuestro maltrecho ego para que podamos continuar con nuestra misión, tras recoger nuestro equipo.



12. MÁS PUNTOS DE VISTA

En algunas situaciones de alta tensión y nerviosismo, nos olvidamos sistemáticamente de utilizar la vista subjetiva. En algunos casos, como por ejemplo, durante la tortura o la conversación con Liquid al final del juego, no tiene mayor importancia y tan sólo nos permite ver la situación desde otra perspectiva (ver como Revolver Ocelot manipula la infernal maquina no tiene precio). Sin embargo, en otras situaciones, como por ejemplo, al disparar los misiles Nikita o durante la secuencia final a bordo del Jeep, la vista subjetiva nos permite apuntar mucho mejor, logrando paralelamente



que nuestra barra de vida sufra unos daños mucho menos serios.

13. COMO COGER UN RESFRIADO

Si no superas la tortura de Revolver, y por tanto te rindes, Snake podrá disfrutar de un fascinante catarro gratuito si se acerca lo suficiente a Sasaki, el guarda que custodia la celda en la que se encuentra preso.

Ssnake estornuda cada dos por tres, haciéndose imposible avanzar sin ser descubierto. Pero no te preocupes, porque el catarro puede curarse con una medicina con la forma de una caja verde con una cruz roja.

Otra forma de caer enfermo consiste

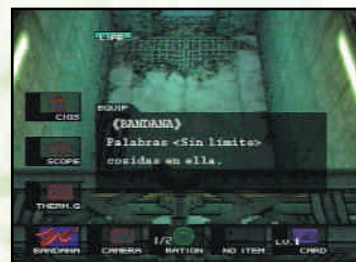


en escapar de la celda cuando Sasaki se dirige al baño por segunda vez, es decir, tras superar por tercera vez la tortura. Si dejas que Snake esté un corto período de tiempo al aire libre sin hacer nada (sobre todo, en la nieve), cogerá un resfriado. Si a partir de este momento contactas con Otacon, descubrirás cuales son los pasos necesarios para curar a Snake.

14. UNAS BALAS ESPECIALES

Si tienes la bandana en tu poder, que como recordarás se consigue viendo el final bueno, en el que aparece Meryl, puedes poner en práctica un truco que

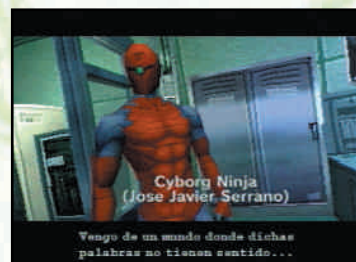
aumentará el potencial destructivo de la metralleta Famas. Si te has fijado, en el marcador de las balas de este arma, los tres últimos proyectiles aparecen reflejados de color rojo. Estas tres últimas balas son especiales, se las conoce como trazadoras y, aparte de infligir más daño sobre el enemigo, se sirven de un sistema de puntería similar al de la pistola Socom, por lo que resulta mucho más fácil acertar sobre el blanco. El truco en cuestión



consiste en activar la bandana cuando en el cargador de balas queden sólo estos tres proyectiles, de forma que siempre disparemos balas de tipo trazador.

15. SNAKE DE GALA Y SPIDER-MAN NINJA

Cuando comiences una partida desde la tarjeta de memoria, habiendo completado el juego dos veces y teniendo en tu poder la bandana y el dispositivo de camuflaje, observarás un par de cambios de vestuario. El primero de ellos es el smoking de Snake, que podrás ver nada más salir de la zona inicial del juego, es decir, en cuanto se quite el traje de buzo en el ascensor. El segundo, y no menos sorprendente, es la vestimenta del misterioso Ninja, que al más puro estilo Spiderman lucirá unos extravagantes diseños rojos y azules, mucho más vistosos que su indumentaria habitual.



Si te fijas, con cada estornudo, este soldado suelta unos cuantos virus en forma de aliento y, si te acercas demasiado, Snake se contagiará. Con los virus en tu poder, podrás ver como

16. FOTOS FANTASMAGÓRICAS:

Si pensabas que ya habías “destripado” esta obra maestra del entretenimiento doméstico, que conocías todos sus secretos, quizás se te ha pasado por alto descubrir a los 43 fantasmas que habitan en sus dos CD´s. Para capturarlos necesitas la cámara de fotos, que se encuentra muy cerca del lugar en que Snake se enfrentó a Revolver Ocelot. Con ella en tu poder puedes tomar todas las fotos que quieras, pero recuerda que cada foto que salves ocupa dos bloques en la tarjeta de memoria. Recuerda también que al completar el juego con el final malo, es decir, sin superar la tortura, se nos premiará con este curioso objeto si por



cualquier circunstancia no lo hemos recogido antes al explorar la base. Todas estas fotografías “con fantasma” son tan sólo un pequeño guiño de los creadores de este juego, ya que en cada una de ellas aparece un integrante del staff de desarrollo (grafistas, programadores ...). Para localizarlas te recomendamos que te fijas en el radar, puesto que en muchos casos, verás un punto parpadeando que te indica la posición exacta del fantasma (como por ejemplo en el pasillo que da pie a la entrada del laboratorio de Otacon, uno de los cuerpos presenta uno de estos puntos parpadeantes).

Aquí tienes la ubicación de los 43 fantasmas que existen en el juego:

1. Kojima. En el laboratorio de Otacon, en el cuadro de la derecha.

2. Matsuhana. En el pasillo lleno de cuerpos, justo antes del laboratorio de Otacon.

3. Sato. Torre de comunicación A, en el tejado destruido por un misil del Hind D.

4. Nakamura. En la mancha de sangre que deja Meryl al ser disparada por Sniper Wolf.

5. Shinkawa. Al fondo del pasillo en el que tiene lugar el primer duelo con la letal Sniper Wolf, en la segunda columna.

6. Uehara. En una de las barandillas del montacargas en que aparecen los cuervos.

7. Negishi. La cascada en las alcantarillas cercanas a la base subterránea de Metal Gear.

8. Mizutani. Durante la pelea con Metal Gear.

9. Korekado. El cuarto de baño de los hombres en la planta donde nos espera Psycho Mantis.

10. Sasaki. Los cuadros de la sala donde peleamos con Psycho Mantis.

11. Sonoyama. Fotografía la máquina con la que Ocelot interroga a Snake.

12. Toyota. El contenedor situado en el centro del almacén en que tiene lugar el duelo con Vulcan Raven.

13. Kozyou. Detrás del tanque de agua que hay en el paraje helado, donde tiene lugar el combate contra el tanque.

14. Shimizu. En la cueva de los lobos, en la primera de las zonas donde tenemos que reptar.

15. Kaneda. El espejo del cuarto de baño de mujeres, en la planta en la que nos espera Psycho Mantis.

16. Fukushima. De espaldas al helipuerto, mirando hacia el mar.

17. Takabe. En el laboratorio de Otacon, en una de las cristaleras.

18. Fujimura. En el ascensor de la torre de Comunicación B.

19. Shikama. En el suelo electrificado.

20. Kimura. En la base donde está Metal Gear, fotografía la punta del cañón railgun del Mecha.

21. Kobayashi. Una de las rocas del paraje helado.

22. Okajima. Los gusanos que cubren el cuerpo del verdadero jefe DARPA, en la celda.

23. Nishimura. Cerca del cuerpo de Kenneth Baker, después del combate con Ocelot.

24. Mukaide. El reflejo de uno de los charcos, en la cueva de los lobos.

25. Onoda. Durante el combate con Ocelot, fotografía la zona donde Baker está atado.

26. Kitao. El cuerpo inerte de Decoy Octopus, el falso jefe DARPA.

27. Yoshimura. En el conducto de ventilación que lleva al hangar de los tanques, el camino que no tiene salida.

28. Hirano. Ascensor de la Torre de comunicaciones, en lo más profundo de la rejilla superior.

29. Muraoka. En el agua de la zona en que comienza el juego.

30. Ishiyama. En el helipuerto, en la zona más alta del edificio.

31. Ito. Dentro del ascensor que lleva al hangar de los tanques.

32. Jerem Blaustein. Fotografía el cuerpo inerte de Sniper Wolf.

33. Yoshioka. El puente de la tercera planta de los hornos de fundición (o Blast Furnace).

34. Mori. Fotografía el ascensor (con las puertas abiertas) de la Torre de comunicaciones B, exactamente en la planta baja.

35. Kinbara. En la zona oscura de las escaleras, donde somos perseguidos por numerosos soldados.

36. Togo. Al final de la sala de calderas (en la sala con los hornos de fundición), donde el vapor no para de brotar.

37. Makimura. Este fantasma aparece en una de las salas ocultas de la armería (en una de las que hay que utilizar el explosivo C4 para poder entrar).

38. Kutome. Cabina de control de Metal Gear, donde nos encontramos con Revolver Ocelot y Liquid.

39. Tanaka. El soldado que duerme en el helipuerto.

40. Shigeno. En la cámara de seguridad que vigila las escaleras del helipuerto.

41. Yamashita. La cabeza nuclear del misil más cercano a la puerta del almacén de armas nucleares (la zona en la que no podemos utilizar armas).

42. Kobayashi. Cerca del auténtico jefe DARPA, en la celda donde retienen a Snake entre interrogatorios.

43. Scott Dolph. Bajo el puente que une las dos Torres de Comunicaciones, en la zona oscura situada a la izquierda.

También es posible encontrar otros fantasmas fotografiando a los cuervos que nos sobrevuelan en el segundo montacargas, así como al soldado al que desnuda Meryl en la zona de las celdas. Una vez capturado un fantasma, si entras en la opción correspondiente, puedes retocar el colorido de las fotografías o ponerlas nombre.

